

Regolamento King Black

REGOLE DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è ottenere combinazioni vincenti alla fine del giro di rulli oppure entrare in una delle modalità di gioco previste (RESPIN, KINGBLACK BONUS).

PUNTATA DI GIOCO

Prima di iniziare una partita è necessario impostare la puntata di gioco scegliendo il BET per linea.

PARTITA

L'inizio della partita prevede una diminuzione dei crediti pari alla puntata di gioco e l'avvio di un giro di rulli al cui termine si potrà ottenere:

- Ingresso in modalità RESPIN
- Ingresso in modalità KINGBLACK BONUS
- FINE PARTITA

VINCITA

Tutte le vincite vengono determinate in base alla puntata di gioco, come previsto dalla tabella di pagamento e dalle regole del gioco.

La vincita della partita è costituita dalle vincite accumulate durante tutte le fasi della partita.

Alla fine della partita il totale delle vincite accumulate verrà accreditato aumentando così il saldo crediti.

Se durante una partita tale limite dovesse essere superato verrà pagata la VINCITA MASSIMA e la partita verrà TERMINATA anche in presenza di fasi di gioco non ancora concluse.

Se il gioco prevede delle opzioni gamble, prima di terminare la partita e dunque incassare la vincita, il giocatore potrà scegliere di continuare a giocare una specifica modalità SPECIAL (opzione gamble) effettuando delle puntate che verranno detratte dal saldo vincita accumulato fino a quel momento.

LINEE VINCENTI

Una linea è vincente in presenza di una sequenza di simboli vincenti (3 o più) su rulli consecutivi allineati,

in base a quanto previsto dalla tabella di pagamento. Le linee pagano esclusivamente il numero di ripetizioni e la combinazione che risulta essere più favorevole.

La vincita sulla linea si ottiene moltiplicando il bet di linea per il valore corrispondente nella tabella di pagamento.

Le vincite ottenute su più linee si sommano.

SIMBOLI SPECIALI

Simbolo WILD: è un JOLLY che sostituisce tutti i simboli eccetto il simbolo FICHE.

Se due simboli WILD appaiono uno sopra l'altro trasformano in WILD tutti i simboli adiacenti eccetto il simbolo FICHE.

Simbolo FICHE: girano sui rulli con un valore riportato sopra. La presenza di 1 o più simboli FICHE (su qualsiasi rullo) al termine del giro di rulli comporta l'ingresso nella modalità KINGBLACK BONUS.

RESPIN

La modalità RESPIN si attiva casualmente e consiste nell'effettuare un GIRO GRATIS (senza consumare ulteriori crediti) mantenendo invariata la puntata di gioco della partita.

KINGBLACK BONUS

La modalità KINGBLACK BONUS consiste nel giocare ogni FICHE ottenuta sui rulli, puntando il valore mostrato (che non viene scelta dal giocatore) sulla FICHE ottenuta. Lo scopo della modalità KINGBLACK BONUS è di ottenere il 21 o di avvicinarsi il più possibile a 21 senza mai oltrepassarlo. La modalità KINGBLACK BONUS si gioca con 2 mazzi di carte e ha inizio con la distribuzione di 2 carte al giocatore e 2 carte al banco. In ogni momento viene presentato al giocatore la somma del punteggio delle sue carte. Il giocatore può chiedere una carta in qualsiasi momento o fermarsi con il punteggio ottenuto solo se questo è superiore di 11. Quando il giocatore si ferma la mano passa al banco che come unica regola ha quella di raggiungere o superare il valore del giocatore. Ad ogni nuova mano (fiche giocata) si inizia sempre con i due mazzi completi di tutte le carte, dunque le carte utilizzate nella mano precedente vengono sempre reinserte nei due mazzi di carte e le carte vengono mischiate. L'esito della modalità KINGBLACK Bonus dipenderà sia da fattori casuali che dalle scelte effettuate dal giocatore durante tale modalità. La strategia suggerita al giocatore per cercare di massimizzare le vincite (senza tenere conto delle carte presenti sul tavolo) consiste nel continuare a chiamare carta fino a quando non avrà raggiunto un punteggio pari a 16.

L'RTP finale del gioco è stato pertanto determinato supponendo che il giocatore segua la strategia di gioco consigliata per il giocatore nella modalità KINGBLACK BONUS

Il **punteggio complessivo** (PT) è dato dalla somma del valore delle proprie carte:

- **A:** 1 punto oppure 11 punti (in base a quale dei due valori risulta più favorevole)
- **2-10:** punti corrispondenti al numero sulla carta
- **J, Q, K:** 10 punti

Vincite KINGBLACK BONUS (PT = punteggio):

1. Se PT giocatore = 21 con sole 2 carte e PT banco > 21 allora il giocatore vince il valore della FICHE moltiplicato x2.5
2. Se PT giocatore < 21 oppure è uguale a 21 con più di 2 carte e PT banco > 21 allora il giocatore raddoppia cioè vince il valore della FICHE moltiplicato x2
3. Se PT giocatore e PT banco sono uguali allora il giocatore pareggia cioè vince il valore della FICHE moltiplicato x1
4. Se PT giocatore > 21 allora il giocatore non riceve vincite

5. Se PT giocatore < 21 e PT banco <= 21 e maggiore di PT giocatore allora il giocatore non riceve vincite

L'eventuale vincita ottenuta con la fiche appena giocata viene ulteriormente moltiplicata per il moltiplicatore abbinato alla stessa fiche ed il risultato viene sempre arrotondato per eccesso a multipli di 2 centesimi (pari) ottenendo così la vincita finale del giocatore.

GIOCO SPECIAL

In caso di vincita il giocatore ha la possibilità di scegliere se incassare la vincita e dunque terminare la partita oppure se continuare a giocare una modalità SPECIAL utilizzando la vincita accumulata fino a quel momento. Al termine di ogni giocata SPECIAL, se sono ancora presenti tutte le condizioni previste dalle regole del gioco, il giocatore potrà continuare ad effettuare ulteriori giocate SPECIAL.

Le condizioni che consentono al giocatore di poter effettuare giocate SPECIAL sono:

- Saldo BANK non inferiore alla puntata minima prevista;
- Saldo BANK non superiore al limite massimo previsto;
- Giocate SPECIAL effettuate non superiore al numero massimo consentito.

Se ci sono le condizioni per una giocata SPECIAL il giocatore avrà le seguenti opzioni:

- INCASSARE LA VINCITA
- GIOCARE LO SPECIAL

SPECIAL KINGBLACK

La modalità SPECIAL KINGBLACK permette al giocatore di effettuare una giocata al KINGBLACK BONUS giocando una fiche che ha un valore pari alla puntata che viene scelta dal giocatore il moltiplicatore della fiche sarà fisso a X1. Nella modalità SPECIAL KINGBLACK non si propone nessuna strategia da eseguire. Non è richiesta una puntata minima e la puntata massima è pari a 10.000 gettoni (€ 100,00). La puntata dovrà sempre essere un multiplo di 500 gettoni (€ 5,00) oppure pari al valore massimo tra saldo rimasto e puntata massima consentita di gettoni (€ 100,00). La vincita massima possibile è pari a 2.5 volte la puntata, e dunque 25.000 gettoni (€ 250,00) in caso di puntata massima. Le vincite ottenute vengono sempre arrotondate per eccesso a multipli di 2 centesimi (pari). Per poter giocare lo SPECIAL KINGBLACK il saldo rimasto dovrà essere necessariamente maggiore di zero e non superiore alla vincita massima possibile nella partita meno la vincita massima possibile di una giocata special. In una stessa partita si potranno effettuare al massimo 10 giocate SPECIAL KINGBLACK.

FINE PARTITA

La partita si conclude al termine di un giro di rulli se non si verificano le condizioni per l'ingresso nella modalità RESPIN o KINGBLACK BONUS e se le fasi dell'eventuali modalità di gioco precedenti sono state tutte completate, oppure in caso di raggiungimento della VINCITA MASSIMA x PARTITA.

RTP (RETURN TO PLAYER)

Il valore dell'RTP del gioco è pari al 93,75% (rapporto tra totale vincite unitarie e totale puntate effettuate).

NOTE

- Se una partita non conclusa rimane inattiva per più di 7 giorni verrà interrotta automaticamente dal sistema accreditando le eventuali vincite ottenute fino a quel momento.
- In caso di malfunzionamento dell'hardware o del software di gioco le puntate piazzate verranno rimborsate e le eventuali vincite verranno annullate.

TERMINOLOGIA

LINEE

Numero di Linee

BET

Puntata di Linea

PUNTATA

Puntate Totale di gioco